

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PROSES PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DENGAN
STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI 2
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MUHAMMADIYAH 2
KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1
Program Studi Pendidikan Akuntansi**



Disusun oleh:

**ROMI VIRA LUKI PUSPITASARI
A 210 100 032**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PROSES PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DENGAN
STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI 2
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MUHAMMADIYAH 2
KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2013/2014**

Dipersiapkan dan Disusun oleh :

ROMI VIRA LUKI PUSITASARI
A210 100 032

Telah Disetujui oleh Pembimbing
untuk Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Program Studi Pendidikan Akuntansi

Persetujuan Pembimbing,
Pembimbing



Drs. Budi Sutrisno, M.Pd
NIK. 130887225

PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PROSES PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DENGAN
STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI 2
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MUHAMMADIYAH 2
KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2013/2014**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

ROMI VIRA LUKI PUSPITASARI
A 210100 032

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal, 10 Maret 2014

dan dinyatakan telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Budi Sutrisno, M.Pd.



2. Drs. Nur Chusni, M.Ag.



3. Drs. Sudarto Hs, MM.



Surakarta, 10 Maret 2014

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan




Prof. Dr. Harun Joko P.
NIP. 19650428199303001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggungjawab sepenuhnya.

Surakarta, 10 Maret 2014



ROMI VIRA LUKI PUSPITASARI

A 210 100 032

MOTTO

Allah akan merahmati orang yang tahu akan kadar dirinya

(Rasulullah SAW)

Strive not to be a success, but rather to be of value

(Albert Einstein)

Tugas kita bukanlah berhasil, tugas kita adalah untuk mencoba, karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil

(Mario Teguh)

Setiap orang memiliki batas kemampuan. Namun jika mau berusaha dan berdoa, kita dapat menembus batas kemampuan itu untuk berhasil

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini penulis persembahkan untuk;

*Bapak dan Ibu yang tercinta yang tak pernah lelah menjaga dan mendoakanku,
terimakasih atas semua pengorbanan yang tiada henti hingga detik ini.*

*Adikku Veri tersayang dan yang tercinta (Arif) yang selalu aku rindukan dan
telah memberikan banyak warna di hidupku*

*Sahabat-sahabatku Arvelitidi Nievna dan Nurma yang telah menjadi bagian dari
hidupku yang selalu menemani dan memotivasi, kalian sangat berarti, istimewa
dihati.*

Keluarga besarku yang selalu memberiku kepercayaan dan dukungan.

Almamaterku, UMS tercinta

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji Syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta sholawat selalu tercurahkan kepada uswatun khasanah Rosulullah SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DENGAN STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI 2 SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MUHAMMADIYAH 2 KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2013/2014”.

Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan S-1 pada program studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari pihak lain, sehingga dalam kesempatan ini penulis tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Harun Joko P. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Dra. Titik Asmawati, SE, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Drs. Budi Sutrisno, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selama ini dengan senang hati selalu memberikan bimbingan dan pengarahan bagi penulis.

4. Dosen-dosen FKIP Akuntansi UMS khususnya Drs. Sudarto Hs, MM selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan nasehat serta ilmu yang bermanfaat.
5. Muzaiyin Arifin SE, M.M selaku kepala SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar yang telah berkenan memberikan izin tempat untuk melaksanakan penelitian.
6. Drs. Suharto selaku guru kewirausahaan kelas XI beserta seluruh siswa kelas XI AK₂ yang telah meluangkan waktu untuk membantu kelancaran penelitian ini.
7. Sahabat-sahabat Akuntansi tercinta, Arvelitidi Nievna dan semua angkatan 2010 yang selalu kompak dan saling mendukung.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam karya ilmiah ini sehingga saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan. Penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, 10 Maret 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	5
C. Perumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Pembelajaran Kewirausahaan.....	8

2. Hasil Belajar	10
3. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran	13
4. Strategi Pembelajaran.....	15
B. Kajian Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Pemikiran.....	21
D. Hipotesis.....	22
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian	23
B. Subjek Penelitian	23
C. Prosedur Penelitian	23
D. Jenis dan Sumber Data.....	26
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Instrumen Penelitian	29
G. Teknik Analisis Data.....	31
H. Indikator Pencapaian.....	33
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Latar Penelitian.....	34
1. Profil SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar	34
2. Deskripsi Kelas XI Akuntansi 2	35
B. Refleksi Awal.....	35
C. Analisis Pencarian Fakta	40
D. Deskripsi Pelaksanaan Siklus.....	41
1. Siklus I	42

2. Siklus II	51
E. Pembahasan	59
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	67
B. Implikasi	68
C. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata Keaktifan Siswa Sebelum Tindakan.....	37
2. Daftar Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan.....	39
3. Rata-rata Keaktifan Siswa Siklus I	46
4. Hasil Tes kognitif siklus I.....	48
5. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I	51
6. Rata-rata Keaktifan Siswa Siklus II.....	55
7. Hasil Tes Kognitif Siklus II	57
8. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir	22
2. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	26
3. Diagram Persentase Ketuntasan Belajar SiswaAspek Kognitif Siklus I	49
4. Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Aspek Kognitif Siklus II	58
5. Diagram Presentase perkembangan afektif dan kognitif siswa.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas XI AK ₂ SMK Muhammadiyah 2 karanganyar.....	72
2. Hasil Observasi awal Afektif Siswa	73
3. Daftar Nilai Sebelum Tindakan	76
4. Pedoman Observasi dan Monitoring Awal.....	77
5. Pedoman Wawancara Guru dan Siswa Sebelum Tindakan	79
6. Silabus Siklus I	82
7. RPP Siklus I.....	84
8. Skenario <i>role playing</i> Siklus I	91
9. Soal <i>Post Test</i> Siklus I	95
10. Hasil Observasi Afektif Siklus I	98
11. Daftar Nilai Tes Kognitif Siklus I	101
12. Pedoman Observasi dan Monitoring Siklus I	102
13. Silabus Siklus II.....	104
14. RPP Siklus II.....	107
15. Skenario <i>Role Playing</i> Siklus II.....	116
16. Soal <i>Post Test</i> Siklus II.....	121
17. Hasil Observasi Afektif Siklus II.....	125
18. Daftar Nilai Tes Kognitif Siklus II	128
19. Pedoman Observasi dan Monitoring Siklus II.....	129
20. Pedoman Wawancara Guru dan Siswa Setelah Tindakan	131

21. Dokumentasi (foto) Belajar Mengajar Selama Siklus I sampai Siklus II Menggunakan Strategi <i>Role Playing</i>	134
22. Surat Ijin Riset	
23. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	
24. Berita Acara Ujian Skripsi	

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PROSES PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DENGAN
STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI 2
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MUHAMMADIYAH 2
KARANGANYARTAHUN AJARAN 2013/2014**

Romi Vira Luki Puspitasari, A210100032. Promgram Studi Pendidikan Akuntansi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar kewirausahaan melalui penerapan strategi *role playing* pada siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu dengan cara menganalisis data perkembangan siswa dari siklus I sampai dengan siklus II. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI AK₂ SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data melalui metode observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes yang diperoleh dari setiap tindakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pada aspek kognitif, sebelum dilaksanakan tindakan diperoleh rata-rata ketuntasan siswa sebesar 38,71% dan setelah dilaksanakan tindakan rata-rata ketuntasan meningkat menjadi 61,29% pada siklus I dan 90,32% pada siklus II. Keaktifan siswa dalam beberapa indikator pada aspek afektif juga meningkat dari siklus I sampai siklus II. Sedangkan pada aspek afektif, sebelum dilakukan tindakan memiliki rata-rata sebesar 32,25% dan setelah tindakan mengalami peningkatan sebesar 54,03% pada siklus I dan 72,98% pada siklus II. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan strategi *role playing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI AK₂ SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014.

Kata Kunci: strategi *role playing*, keaktifan, hasil belajar.